

Clase del 22 de abril

Temas dados

- `bool`
- `and` y `or`
- Funciones
- Tipos de datos basicos
- Bibliotecas

Variables globales **prohibidas**

Clase del 29 de abril

Estructuras

- `struct`
- Miembros de una estructura son llamados **campos**.
- ```
struct Fecha {
 int dia;
 int mes;
 int anio;
}
// Declaración individual.
Fecha f1;
f1.dia = 1;

// Declaración como conjunto.
Fecha f2 = {1, 2, 1970};
```
- Funciones de inicialización:  

```
Fecha fecha(ind d, int m, int a) {
 return {d, m, a};
}
```
- Anidamiento (nesting) de estructuras.
- “Funcion de conversión”: funciones para cada estructura que devuelven un string de la misma.
  - Nomenclatura: `structToString` siendo `struct` el nombre de la estructura en minusculas.

### Tipo Abstracto de Dato (TAD)

- Esta compuesto por una estructura y funciones. (Equivalente a una clase)

- Funciones incluidas en el TAD deben comenzar con el nombre de la estructura.

## Sobrecargar funciones

Funcion overloading: redefinir una función con distintos parametros.

Ej.:

```
int sum(int a, int b) {
 return a + b;
}
int sum(float a, float b) {
 return a + b;
}
```

## Referencias

& luego del tipo en la declaración de la función para pasar una referencia. No es necesario derreferenciar variables.

C++:

```
int swap(int& a, int& b) {
 int temp = a;
 a = b;
 b = temp;
}
```

C:

```
int swap(int *a, int *b) {
 int temp = *a;
 *a = *b;
 *b = temp;
}
```